

TUGAS PRODUK BAHAN AJAR

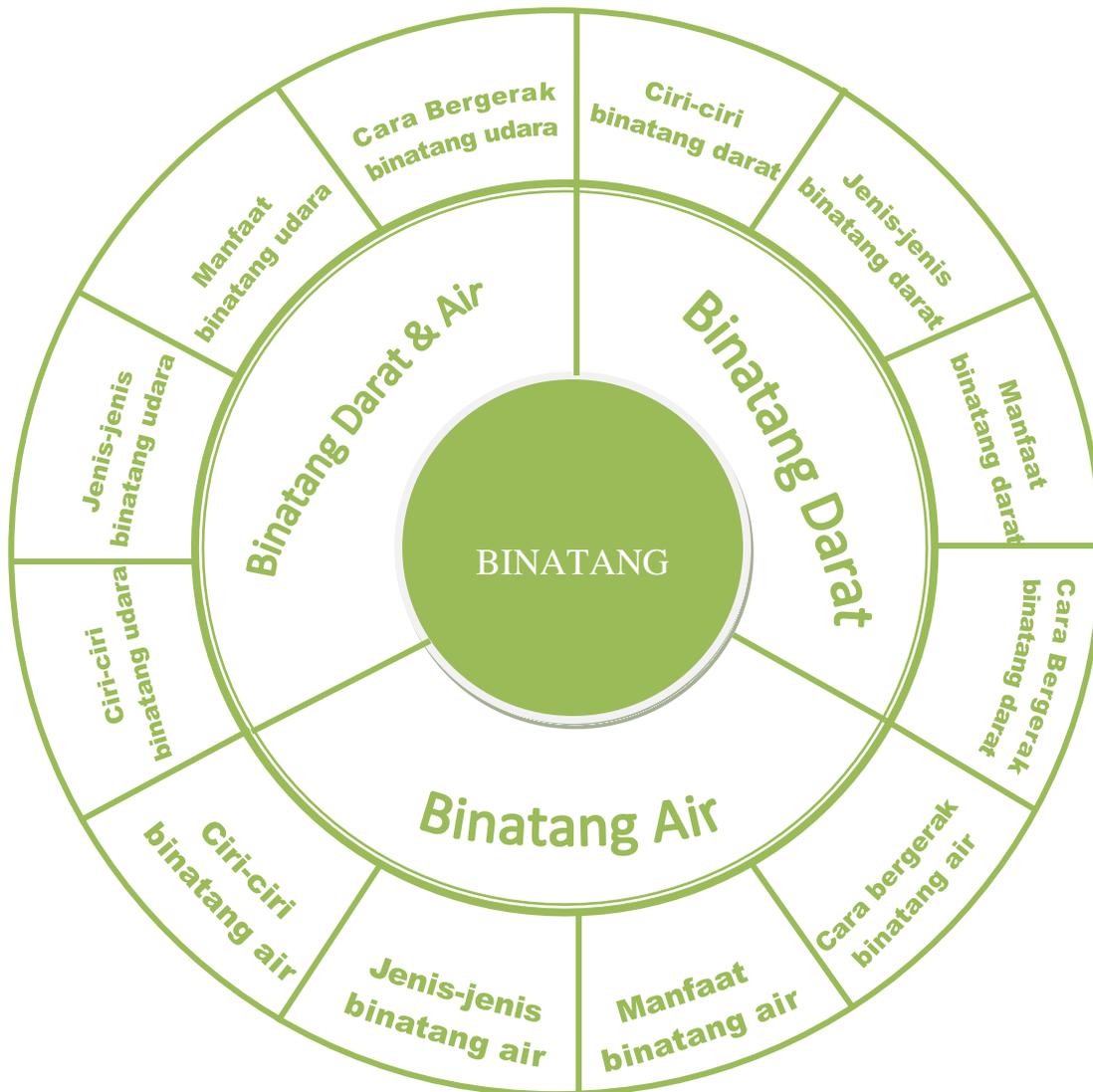
1. A. ANALISIS KEBUTUHAN BAHAN AJAR USIA 5-6 TH

| BIDANG PENGEMBANGAN | SUB BIDANG PENGEMBANGAN | INDIKATOR | MATERI |
|-----------------------|-------------------------------|--|----------------------------|
| Nilai Agama dan Moral | | Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya | Binatang |
| Fisik Motorik | Motorik Kasar | Mengenal anggota tubuh, fungsi dan gerakannya untuk mengembangkan motorik kasar dan halus | - Jalan Binatang |
| | Motorik Halus | Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus | - Cepitan - Kartu Angka |
| Kognitif | Berpikir logis | Mengenal benda-benda di sekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, tekstur, fungsi dan cirri-ciri lainnya) | Jenis-jenis binatang |
| | | Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda di sekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, tekstur, fungsi dan cirri-ciri lainnya) | |
| Bahasa | Mengungkap bahasa | Mengenal keaksaraan awal melalui bermain Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya | Alat tulis |
| Sosem | Kesadaran diri | Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri | Mandiri |
| Seni | Tertarik dengan kegiatan seni | Mengenal berbagai karya seni dan aktifitasnya Menunjukkan karya dan aktifitas seni dengan menggunakan berbagai media | Binatang darat |

1.B. ANALISIS KEBUTUHAN BAHAN AJAR USIA 4-5 TH

| BIDANG PENGEMBANGAN | SUB BIDANG PENGEMBANGAN | INDIKATOR | MATERI |
|-----------------------|-------------------------------|--|------------------------------|
| Nilai Agama dan Moral | | Mengenl kegiatan beribadah sehari-hari | Doa |
| | | Melakukan kegiatan beribadah sehari-hari dengan tuntunan orang dewasa | |
| Fisik Motorik | Motorik Kasar | Mengenal anggota tubuh, fungsi dan gerakannya untuk mengembangkan motorik kasar dan halus | - Jalan Binatang |
| | Motorik Halus | Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus | - Alat Tulis |
| Kognitif | Berpikir logis | Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda dengan memasangkan benda dengan psangannya | Kartu Angka dan kartu gambar |
| Bahasa | Memahami bahasa | Memahami dan menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca) | Buku cerita |
| Sosem | Kesadaran diri | Memiliki perilaku sikap percaya diri | Percaya diri |
| Seni | Tertarik dengan kegiatan seni | Menyajikan berbagai karya dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, gerak tubuh dan lain-lain tentang lingkungan sscial | Binatang darat |

2. WEB TEMA



3. A. RPPH 1

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) 1

| | |
|-------------------|--------------------------------------|
| Satuan Pendidikan | : TK Kartini Sidasari |
| Semester / Minggu | : I / XI |
| Kelompok | : B |
| Tema / Subtema | : Binatang / Binatang Hidup di Darat |
| Alokasi Waktu | : 60 menit |
| Hari, Tanggal | : |
| Kegiatan Bermain | : “Cepit Aku dengan Benar” |

- A. TUJUAN PEMBELAJARAN
1. KD 1.1 (NAM) Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya.
 - Anak dapat mengenal binatang yang hidup di darat (macam-macam binatang yang hidup darat) sebagai ciptaan Tuhan
 2. KD 3.3 – 4.3 (FM) Mengenal anggota tubuh, fungsi dan gerakannya untuk perkembangan motorik kasar dan motorik halus. Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus.
 - Anak dapat menyepit angka dengan baik
 - Anak dapat menirukan binatang darat yang sedang berjalan
 3. KD 3.6 – 4.6 (Kognitif) Mengenal benda-benda di sekitarnya (warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, tekstur, fungsi dan cirri-ciri lainnya). Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda di sekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya).
 - Anak mencapit kartu angka dengan jumlah cepitan sesuai dengan angka yang tertera
 4. KD 3.12 – 4.12 (Bahasa) Mengenal keaksaraan awal melalui bermain.
 - Anak dapat menulis angka sesuai angka yang telah dicepit tadi
 5. KD 2.5 (Sosem) Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian.
 - Anak mampu menyelesaikan permainan dengan senang hati tanpa minta bantuan orang lain
 6. KD 3.15 – 4.15 (Seni) Mengenal berbagai karya dan aktifitas seni. Menunjukkan karya dan aktifitas seni dengan menggunakan berbagai media.
 - Anak dapat menggambar binatang yang hidup di darat

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

1. Mencepit kartu angka dengan cepitan baju
2. Menulis angka sesuai dengan angka yang dicepit
3. Menggambar binatang yang hidup di darat

C. MEDIA PEMBELAJARAN

1. Video dari guru
2. Kartu angka
3. Cepitan baju
4. Keranjang
5. Tali rafia
6. Kertas
7. Alat tulis
8. Krayon

D. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

| No | URAIAN KEGIATAN | WAKTU | PLATFORM |
|----|--|---------------|----------|
| 1. | Guru membagikan alat pembelajaran kepada walimurid | 07.30 – 08.00 | WA Group |
| 2. | Pembukaan 1. Guru mengirimkan video untuk dilihat anak-anak dengan didampingi orangtua 2. Isi Video - Guru menyapa anak-anak - Guru mengajak anak-anak berdoa sebelum belajar - Guru memberitahukan tema hari ini adalah binatang, subtema binatang hidup di darat, - Guru memperkenalkan media yang digunakan untuk pembelajaran - Guru menanyakan kepada anak-anak satu persatu media yang akan digunakan tentang kegunaan media tersebut | 08.00 – 08.30 | WA Group |
| 3. | Inti 1. Anak dipandu orang tua melihat video pembelajaran tentang kegiatan hari ini 2. Anak dipandu orangtua mencepit kartu angka dengan jumlah cepitan yang sesuai dengan angka pada kartu 3. Anak dipandu orangtua menulis angka yang sesuai (angka yang telah dicepit) 4. Anak dipandu orangtua menggambar binatang yang hidup di darat | 08.30 – 09.30 | |

| | | | |
|----|---|---------------|--|
| 4. | Penutup Kegiatan pembelajaran dilakukan menggunakan aplikasi grup Whatsapp. 1. Guru memberikan penguatan materi pembelajaran mengenai kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan 2. Guru memberikan apresiasi dan motivasi kepada siswa 3. Penerapan SOP penutupan | 09.30 - 10.00 | |
|----|---|---------------|--|

E. RENCANA PENILIAN

Sikap

- a. Bersyukur atas nikmat Tuhan
- b. Menggunakan kata sopan saat bertanya

Pengetahuan dan Keterampilan

- a. Dapat mencepit angka dengan baik
- b. Dapat menghapalkan doa sebelum dan sesudah kegiatan
- c. Dapat menunjukkan lambang bilangan
- d. Dapat menggambar binatang darat
- e. Dapat menulis angka 1-10

Mengetahui
Kepala TK

Sidasari,
Guru Kelas

Tuminah, S. Pd. AUD

Chusnul Komariyah, S. Pd

LEMBAR UNJUK KERJA

Nama :

Kelompok : B

| No | Hari/Tanggal | Kegiatan Pembelajaran | Aspek yang Diamati | Hasil |
|-----------|---------------------|------------------------------|---------------------------|--------------|
| | | | | |

Mengetahui
Kepala TK

Sidasari,
Guru Kelas

Tuminah, S. Pd. AUD

Chusnul Komariyah, S. Pd

CATATAN HASIL KARYA

Nama :

Usia Anak :

Semester :

| No | Hari/Tanggal | Hasil Karya Anak | Hasil Pengamatan |
|----|--------------|------------------|------------------|
| | | | |

Keterangan

BB (Belum Berkembang) : Bila anak melakukannya harus dengan bimbingan dan dicontohkan oleh guru

BM (Mulai Berkembang) : Bila anak melakukannya masih harus diingatkan dan dibantu oleh guru

BSH (Berkembang Sesuai Harapan) : bila anak sudah melakukannya secara mandiri tanpa harus dicontohkan dan diingatkan oleh guru

BSB (Berkembang Sangat Baik) : Bila anak sudah melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus dicontohkan dan diingatkan oleh guru

Mengetahui
Kepala TK

Sidasari,
Guru Kelas

Tuminah, S. Pd. AUD

Chusnul Komariyah, S. Pd

B. RPPH 2

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) 2

| | |
|-------------------|---|
| Satuan Pendidikan | : TK Kartini Sidasari |
| Semester / Minggu | : I / XI |
| Kelompok | : B |
| Tema / Subtema | : Binatang / Macam-macam Binatang Darat |
| Alokasi Waktu | : 60 menit |
| Hari, Tanggal | : |
| Kegiatan Bermain | : “Cepit Aku dengan Benar” |

- A. TUJUAN PEMBELAJARAN
1. KD 1.1 (NAM) Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya.
 - Anak dapat mengenal binatang yang hidup di darat (macam-macam binatang yang hidup darat) sebagai ciptaan Tuhan
 - KD 3.1 – 4.1 (NAM) Mengetahui kegiatan beribadah sehari-hari. Melakukan kegiatan beribadah sehari-hari dengan tuntunan orang dewasa.
 - Anak dapat mengucapkan doa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan
 2. KD 3.3 – 4.3 (FM) Mengetahui anggota tubuh, fungsi dan gerakannya untuk perkembangan motorik kasar dan motorik halus. Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus.
 - Anak dapat menirukan gerakan binatang darat sedang berjalan
 - Anak dapat mencepit kartu kata dan gambar
 3. KD 3.6 – 4.6 (Kognitif) Mengetahui benda-benda di sekitarnya (warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya). Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda di sekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya).
 - Anak dapat mengambil gambar yang disertai angka dan mencepiknya dengan cepitan baju sesuai angka
 4. KD 3.12 – 4.12 (Bahasa) Mengetahui keaksaraan awal melalui bermain.
 - Anak dapat menulis nama binatang yang tertera di kartu angka
 - KD 3.11 – 4.11 (Bahasa) Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal).

Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal).

- Anak dapat menyebutkan kata-kata yang dikenal yaitu nama macam-macam binatang darat

5. KD 2.5 (Sosem) Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian.

- Anak dapat menunjukkan rasa bangga terhadap hasil sendiri

6. KD 3.15 – 4.15 (Seni) Mengenal berbagai karya dan aktifitas seni. Menunjukkan karya dan aktifitas seni dengan menggunakan berbagai media.

- Anak dapat kolase dengan cangkang telur

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

1. Mencepit kartu angka yang disertai gambar binatang darat dengan cepitan baju

2. Menulis nama bintang yang tertera di kartu angka yang dicepit

Kolase dengan cangkang telur

C. MEDIA PEMBELAJARAN

1. Video dari guru

2. Kartu angka bergambar binatang darat

3. Cepitan baju

4. Keranjang

5. Tali raffia

6. Kertas

7. Alat tulis

8. Lem

9. Cangkang telur

D. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

| No | URAIAN KEGIATAN | WAKTU | PLATFORM |
|----|---|---------------|----------|
| 1. | Guru membagikan alat pembelajaran kepada walimurid | 07.30 – 08.00 | WA Group |
| 2. | Pembukaan 1. Guru mengirimkan video untuk dilihat anak-anak dengan didampingi orangtua 2. Isi Video - Guru menyapa anak-anak - Guru mengajak anak-anak berdoa sebelum belajar - Guru memberitahukan tema hari ini adalah binatang, subtema macam-macam binatang hidup di darat - Guru memperkenalkan media yang digunakan | 08.00 – 08.30 | WA Group |

| | | | |
|----|---|---------------|--|
| | <p>untuk pembelajaran</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru menanyakan kepada anak-anak satu persatu media yang akan digunakan tentang kegunaan media tersebut | | |
| 3. | <p>Inti</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Anak dipandu orang tua melihat video pembelajaran tentang kegiatan hari ini 2. Anak dipandu orangtua mencepit kartu angka yang bergambar dengan jumlah cepitan yang sesuai dengan angka pada kartu 3. Anak dipandu orangtua menulis angka yang nama binatang yang tertera di kartu angka 4. Anak dipandu orangtua kolase binatang dengan cangkang telur | 08.30 – 09.30 | |
| 4. | <p>Penutup</p> <p>Kegiatan pembelajaran dilakukan menggunakan aplikasi grup Whatsapp.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan penguatan materi pembelajaran mengenai kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan 2. Guru memberikan apresiasi dan motivasi kepada siswa 3. Penerapan SOP penutupan | 09.30 - 10.00 | |

E. RENCANA PENILIAN

1. Sikap

- a. Bersyukur atas nikmat Tuhan
- b. Menggunakan kata sopan saat bertanya

2. Pengetahuan dan Keterampilan

- a. Dapat mencepit angka dengan baik
- b. Dapat menghapalkan doa sebelum dan sesudah kegiatan
- c. Dapat menunjukkan lambang bilangan
- d. Dapat kolase dengan cangkang telur
- e. Dapat menulis nama binatang yang tertera di kartu angka

Mengetahui
Kepala TK

Sidasari,
Guru Kelas

Tuminah, S. Pd. AUD

Chusnul Komariyah, S. Pd

LEMBAR UNJUK KERJA

Nama :

Kelompok : B

| No | Hari/Tanggal | Kegiatan Pembelajaran | Aspek yang Diamati | Hasil |
|----|--------------|-----------------------|--------------------|-------|
| | | | | |

Mengetahui
Kepala TK

Sidasari,
Guru Kelas

Tuminah, S. Pd. AUD

Chusnul Komariyah, S. Pd

CATATAN HASIL KARYA

Nama :

Usia Anak :

Semester :

| No | Hari/Tanggal | Hasil Karya Anak | Hasil Pengamatan |
|----|--------------|------------------|------------------|
| | | | |

Keterangan

BB (Belum Berkembang) : Bila anak melakukannya harus dengan bimbingan dan dicontohkan oleh guru

BM (Mulai Berkembang) : Bila anak melakukannya masih harus diingatkan dan dibantu oleh guru

BSH (Berkembang Sesuai Harapan) : bila anak sudah melakukannya secara mandiri tanpa harus dicontohkan dan diingatkan oleh guru

BSB (Berkembang Sangat Baik) : Bila anak sudah melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus dicontohkan dan diingatkan oleh guru

Mengetahui
Kepala TK

Sidasari,
Guru Kelas

Tuminah, S. Pd. AUD

Chusnul Komariyah, S. Pd

3. C. RPPH 3

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) 3

| | |
|------------------------------|---|
| Satuan Pendidikan | : TK Kartini Sidasari |
| Semester / Minggu | : I / XI |
| Kelompok | : A |
| Tema / Subtema / Subsub tema | : Binatang / Macam-macam Binatang / Bintang Berkaki Dua |
| Alokasi Waktu | : 60 menit |
| Hari, Tanggal | : |
| Kegiatan Bermain | : “Pasangkan Aku dengan Benar” |

- A. TUJUAN PEMBELAJARAN
1. KD 3.1 – 4.1 (NAM) Mulai mengucapkan doa-doa pendek dan melakukan ibadah sesuai dengan agama yang dianutnya.
 - Anak dapat mengucapkan doa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan
 2. KD 3.3 – 4.3 (FM) Mengenal dan menggunakan anggota tubuh untuk perkembangan motorik kasar dan halus.
 - Anak dapat menirukan gerakan binatang sedang berjalan
 3. KD 3.6 – 4.6 (Kognitif) Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda dengan memasangkan benda dengan pasangannya.
 - Anak dapat memasangkan angka dengan gambar yang sesuai dengan jumlahnya
 4. KD 3.10 – 4.10 (Bahasa) Memahami dan menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca).
 - Anak dapat menyimak cerita guru tentang kisah binatang
 5. KD 4.7 (Seni) Menyajikan berbagai karyanya dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, gerak tubuh dan lain-lain tentang lingkungan sosial.
 - Anak dapat menggambar binatang berkaki dua
 6. KD 3.13 (Sosem) Mengenal emosi diri dan oranglain.
 - Anak dapat menunjukkan rasa bangga terhadap hasil sendiri

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

1. Memasangkan angka dengan gambar yang sesuai jumlahnya
2. Menirukan gerakan binatang sedang berjalan
4. Menggambar binatang berkaki dua

C. MEDIA PEMBELAJARAN

1. Video dari guru
2. Kartu angka

3. Gambar binatang berkaki dua
4. Kertas
5. Alat tulis
6. Krayon
7. Lem

D. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

| No | URAIAN KEGIATAN | WAKTU | PLATFORM |
|----|---|---------------|----------|
| 1. | Guru membagikan alat pembelajaran kepada walimurid | 07.30 – 08.00 | WA Group |
| 2. | Pembukaan 1. Guru mengirimkan video untuk dilihat anak-anak dengan didampingi orangtua 2. Isi Video <ul style="list-style-type: none"> - Guru menyapa anak-anak - Guru mengajak anak-anak berdoa sebelum belajar - Guru memberitahukan tema hari ini adalah binatang, subtema macam-macam binatang, subsub tema binatang berkaki dua - Guru memperkenalkan media yang digunakan untuk pembelajaran - Guru menanyakan kepada anak-anak satu persatu media yang akan digunakan tentang kegunaan media tersebut | 08.00 – 08.30 | WA Group |
| 3. | Inti 1. Anak dipandu orang tua melihat video pembelajaran tentang kegiatan hari ini 2. Anak dipandu orangtua memasang kartu angka dengan gambar 3. Anak dipandu orangtua menirukan binatang sedang berjalan 4. Anak dipandu orangtua menggambar binatang berkaki dua | 08.30 – 09.30 | |
| 4. | Penutup Kegiatan pembelajaran dilakukan menggunakan aplikasi grup Whatsapp. <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan penguatan materi pembelajaran mengenai kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan 2. Guru memberikan apresiasi dan motivasi kepada siswa 3. Penerapan SOP penutupan | 09.31 - 10.00 | |

E.RENCANA PENILIAN

1. Sikap

- a. Bersyukur atas nikmat Tuhan
- b. Menggunakan kata sopan saat bertanya

2. Pengetahuan dan Keterampilan

- a. Dapat memasang angka dengan gambar sesuai jumlahnya
- b. Dapat menghapuskan doa sebelum dan sesudah kegiatan
- c. Dapat menirukan gerakan binatang
- d. Dapat menggambar binatang berkaki dua
- e. Dapat mengenal lambing bilangan

Mengetahui
Kepala TK

Sidasari,
Guru Kelas

Tuminah, S. Pd. AUD

Chusnul Komariyah, S. Pd

LEMBAR UNJUK KERJA

Nama :

Kelompok : A

| No | Hari/Tanggal | Kegiatan Pembelajaran | Aspek yang Diamati | Hasil |
|----|--------------|-----------------------|--------------------|-------|
| | | | | |

Mengetahui
Kepala TK

Sidasari,
Guru Kelas

Tuminah, S. Pd. AUD

Chusnul Komariyah, S. Pd

CATATAN HASIL KARYA

Nama :

Usia Anak :

Semester :

| No | Hari/Tanggal | Hasil Karya Anak | Hasil Pengamatan |
|----|--------------|------------------|------------------|
| | | | |

Keterangan

BB (Belum Berkembang) : Bila anak melakukannya harus dengan bimbingan dan dicontohkan oleh guru

BM (Mulai Berkembang) : Bila anak melakukannya masih harus diingatkan dan dibantu oleh guru

BSH (Berkembang Sesuai Harapan) : bila anak sudah melakukannya secara mandiri tanpa harus dicontohkan dan diingatkan oleh guru

BSB (Berkembang Sangat Baik) : Bila anak sudah melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus dicontohkan dan diingatkan oleh guru

Mengetahui
Kepala TK

Sidasari,
Guru Kelas

Tuminah, S. Pd. AUD

Chusnul Komariyah, S. Pd

4. Bahan Ajar TFP

BAHAN AJAR TFP

Pengertian Umum

1. Binatang adalah Mahluk ciptaan Allah
2. Binatang adalah mahluk bernyawa yang mampu bergerak (berpindah tempat) dan mampu bereaksi terhadap rangsangan tetapi tidak berakal budi
3. Berdasarkan tempat hidup pada umumnya binatang digolongkan menjadi 3, yakni : Binatang yang hidup di darat, Binatang yang hidup di air, binatang yang hidup di air dan di darat
4. Ciri-ciri binatang air yaitu : bernafas menggunakan insang (kecuali, paus dan lumba lumba), menghabiskan hampir seluruh hidupnya di air, mempunyai sepasang sirip.
5. Ciri-ciri binatang di darat dan di air, yaitu : memiliki kemampuan untuk hidup di dua alam, memiliki kulit yang selalu basah tetapi tidak memiliki sisik, mengalami metamorfosis "beberapa ada juga yang tidak"
6. Binatang yang hidup di air, digolongkan menjadi 2 bagian, yaitu : binatang yang hidup di air laut, contohnya : ikan kakap, ikan sardine, ikan tongkol dan sebagainya. Binatang yang hidup di air tawar, contohnya : ikan gurame, ikan nila, ikan mujair, ikan lele dan lain sebagainya
7. Contoh binatang yang hidup di air dan di darat yaitu : Katak, kadal, sesilia
8. Manfaat binatang air yaitu : sebagai hasil bahan pangan, sebagai bahan kerajinan, sebagai bahan obat-obatan, sebagai sumber protein hewani
9. Manfaat binatang darat dan air yaitu : sebagai bahan obat-obatan, untuk menyeimbangkan ekosistem
10. Cara bergerak binatang air adalah dengan menggunkan sirip. Cara bergerak binatang darat dan air adalah dengan menggunakan kaki yang memiliki selaput

Binatang hidup di darat

11. Ciri-ciri binatang darat yaitu : bernafas dengan paru-paru, menghabiskan hampir seluruh hidupnya di darat, menggunakan hidung sebagai alat pernafasan
12. Jenis-jenis binatang yang hidup di darat berdasarkan tempat hidupnya : binatang hidup di lingkungan kita, misal : ayam, bebek, kambing, sapi dan lain sebagainya. Binatang yang hidup di dalam hutan, misal : harimau, gajah, singa, kijang, macan, serangga, burung. Binatang yang hidup di dalam tanah, missal : cacing, rayap, semut.
13. Manfaat binatang darat : sebagai hasil bahan pangan, sebagai hasil bahan sandang, sebagai bahan untuk obat-obatan, untuk diambil tenaganya, digunakan sebagai bahan kerajinan
14. Cara bergerak binatang darat adalah dengan berjalan, berlari, melompat dan merayap

Daftar Pustaka :

<https://kbbi.web.id/binatang.html>

<https://www.artikelmateri.com/2017/04/penggolongan-jenis-macam-hewan-binatang-dan-contohnya.html>

<https://www.ruangbiologi.co.id/contoh-hewan-amfibi/>

<https://ilmupengetahuanumum.com/jenis-jenis-penggolongan-hewan-binatang/>

<https://www.ekor9.com/hewan-yang-memiliki-manfaat-bagi-manusia/>

<https://ciri-cirihewandarat.blogspot.com/2015/08/ciri-ciri-hewan-yang-hidup-di-daratair.html>

<https://www.artikelmateri.com/2017/05/penggolongan-jenis-hewan-berdasarkan-tempat-hidupnya.html>

PEMANFAATAN BAHAN AJAR DARING

Pemanfaatan bahan ajar dalam pembelajaran harus mencakup 6 aspek perkembangan anak, yaitu nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional dan seni.

Dari RPPH yang saya buat dengan tema binatang, sub tema binatang darat dapat mengembangkan 6 aspek perkembangan sebagai berikut:

1. NILAI AGAMA DAN MORAL:

Bersyukur kepada Tuhan bahwa semua makhluk hidup adalah ciptaan Tuhan (NAM 1.1)

2. FISIK MOTORIK

- **Motorik Halus:** Dalam kegiatan anak menulis angka sesuai angka yang dicepit (FM 3.3 - 4.3)
- **Motorik kasar:** Dalam kegiatan menirukan binatang darat yang sedang berjalan (FM 3.3-4.3)

3. KOGNITIF

Dalam kegiatan mencepit kartu angka dengan jumlah cepitan sesuai dengan angka yang tertera (KOG 3.6-4.6)

4. SOSIAL EMOSIONAL

Pada saat anak mampu menyelesaikan pekerjaan dengan senang hati tanpa minta bantuan orang lain (SOSEM 2.5)

5. SENI

- Anak dapat menggambar binatang yang hidup di darat (SENI 3.15-4.15)
- Anak dapat kolase dengan cangkang telur (SENI 3.15-4.15)

6. BAHASA

- Melalui kegiatan menuliskan angka yang tertera di kartu (BHS. 3.12-4.12)